



TITLE:

SDS2015「図鑑のワークショップ」について

AUTHOR(S):

中小路, 久美代

CITATION:

中小路, 久美代. SDS2015「図鑑のワークショップ」について. デザイン学論考 2016, 7: 3-23

ISSUE DATE:

2016-07

URL:

<http://hdl.handle.net/2433/218188>

RIGHT:

SDS2015「図鑑のワークショップ」について

Things about the "Zukan Workshop" at the Summer Design School 2015

中小路 久美代

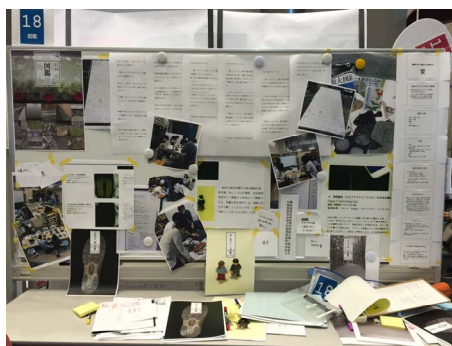
NAKAKOJI, Kumiyo

京都大学学際融合教育研究推進センターデザイン学ユニット特定教授



1. はじめに

「文化的な視点の発見と知的好奇心による図鑑」ワークショップは、2015年度のサマーデザインスクールにおいて3日間にわたって開催された28のワークショップの中から、最優秀賞および独創賞を受賞した (pic.1)。参加募集メッセージ「我々を取り巻く普通のものを面白く見てみることの面白さを、図鑑を通して人に伝えてみませんか？」のもとに集まった6名の参加者が、我々を取り巻く環境や物事を、知的好奇心をもって見つけ出し、対象とする様々な物事の写真として切り出し、それらの記録と合成、比較を通して、「【靴編】裏図鑑」、「八百万の神図鑑」、「愛と間合い図鑑」という3冊の図鑑を創り出した (pic.2)。



pic.1 受賞した「図鑑のワークショップ」の発表風景

ワークショップは、2015年9月16日の午前から、18日の午前までの期間で実施した。アクティビティの多くは、京都大学本部構内にあるデザインファブリケーション拠点（研究実験棟151室）で行った。

ワークショップに関わったメンバーは、本ワークショップ（サマーデザインスクールでは「テーマ」と呼ばれる）を提案したオーガナイザー（「テーマ実施者」と呼ばれる）4名と、提案された28個のテーマから本テーマを希望して申し込んだ6名である。提案したオーガナイザーは下記の4名で構成したチームである。

- ・ 中小路 久美代（京都大学 デザイン学ユニット）：HCIデザイン、創造性支援
- ・ 川嶋 稔夫（はこだて未来大学 情報アーキテクチャ学科）：デジタルアーカイブ
- ・ 木村 健一（はこだて未来大学 情報アーキテクチャ学科）：美学、情報デザイン
- ・ 山本 恭裕（（当時）東京大学大学院 教育学研究科 （現）京都大学 デザイン学ユニット）：触発する環境のデザイン

参加者のうち2名はデザイン学の学生であり、デザイン学論考においてこの参加体験を非常に面白く論じている^{i, ii}。

本稿では、このワークショップを企画、提案した経緯や背景、当日の進行、ワークショップのデザインをするにあたって考えたことがらと、このワークショップの教育的効果を考察し京都大学第10回ICTイノベーションでのポスターとして発表した内容を説明する。ワークショップのオーガナイザーとしての観点から、一連のアクティビティを記録したものである。なお、ここに記載するワークショップの企画と実施や考えたことがらは、多分に他の3名のオーガナイザーに依るところが大きい。また、ワークショップとしての成功は何より参加したメンバーの成果である。感謝しつつ私個人の感想を踏まえここに報告する。

2. 「図鑑のワークショップ」のゴール

本ワークショップでは、隠れた視点の発見という側面からアプローチして「図鑑」を創り出すことをそのゴールとした。

今、そこに居るから見えること、聞こえること、感じられること、わかること、体験できること、といった価値を、日常見逃されがちな視点からあぶりだし、その視点から我々を取り巻く環境や物事を切り出す。そのアプローチとして、寺の地面や野菜の断面、数十センチの高さの水平の視線といった、何気なく見過ごしている視点／見逃されがちな側面／思いがけない切り分け／埋もれた視点／興味の対象を、知的好奇心をもって見つけ出し、対象とする様々な物事の写真として切り取り／切り出し／フォーカスする。それらの写真の記録／合成／比較を通して、図鑑として成立し得るレベルのものを創り出すことを目指すこととした。

創り出すものについては、「図鑑」として納得のいくようなものであるということをも最も強い制約とした。「図鑑」は、それに対応する英単語が即座には見つからないような、かなり日本独特の博物学的書籍のジャンルである。個々の対象物が何であるかを、写真や図説と共に解説すると同時に、同種の対象物を多数並べることにより、その種類のグループが何であるかを表している。同種のものを多数並べることによって、同じグループに属している個々の物の違いを際立たせることになる。個々の対象物には、それを研究する専門分野でつけられている正式な名称があり、多くの場合、それが属するグループや型といった

ⁱ 藤田弥世：愛と情熱（＝変態性）にみるモノづくりの真髄，デザイン学論考vol.5，pp.22-27，2016。

ⁱⁱ 岡隆之介：なぜ私たちのテーマは独創的であると判断されたのかーサマーデザインスクール2015に参加してー，デザイン学論考vol.5，pp.28-32，2016。

ものがその名称の一部を構成している。

本テーマで創り出そうとしたのは、写真集ではなく、フォトエッセーではなく、Instagramではなく、Pinterestでもなく、図鑑であった。百科事典ではなく、辞書でもなく、図鑑である。図鑑として成立するような知的に面白い視点を取りあげ、それに関わる画像をキュレーションし、それを図鑑として楽しむことができるものとして作り上げることが目的であった。図鑑のビジュアルなレイアウトや統一感を実施者が技術支援するものとし、グラフィックデザイン自体はその目的ではないものとした（7.1「第三者に完成度の高さを伝える工夫」参照）。

3. 「図鑑のワークショップ」を提案した背景

今回「文化的な視点の発見と知的好奇心による図鑑」というワークショップを提案した4名は、2012年度より3年間「文化的な空間における触発型サービスによる価値創造」という研究開発プロジェクトに関わっていた。このプロジェクトでは、ミュージアムを題材に、触発する体験というものをミュージアムが提供するサービスとして、ミュージアムに関わる学芸員や来館者、ボランティアやデザイナーといった人々と共に創り出すことを狙いとした。

この研究開発プロジェクトでは、ロウソクの灯りを使って暗い展示室で日本画を鑑賞したり、展示物の日本画の題材となっている鳥の剥製を観察したり使われている絵の具の鉱物を顕微鏡で見たりしながら日本画の講習を受けたり、お茶室で日本画を鑑賞したり、といった多様な試みをミュージアムに取り入れたⁱⁱⁱ。前屈みでぐっと近寄って丁寧に観察する、通常は思いつかないような側面から観察する、といった行為が非常に面白く、丁寧に見る、能動的に見る、という物の見方に、ワークショップを提案した4名は大いに触発された。

別の研究プロジェクトで、物を作り上げていくプロセスをデータとして記録することとなり、サマーデザインスクール2015にワークショップを提案して、三日間で作り上げていく過程を記録しようということとなった。そのテーマを作るのにあたって、物や事に対する隠れた視点を発見するところに着目したいと考えたのは、上記の触発された体験が大きく影響していると考えた。

結果として、「文化的な視点の発見と知的好奇心による図鑑」というタイトルのワークショップをサマーデザインスクール2015に提案することができた。提案したワークショップでは、発見した隠れた視点についての図鑑を作りあげる

ⁱⁱⁱ 中小路久美代・新藤浩伸・山本恭裕・岡田猛 編著：触発するミュージアム 文化的公共空間の新たな可能性を求めて、あいり出版、2016。

ことを三日間で行うことにした。新たに見つけて面白いと思った事物の側面に真面目に向き合い、それを最も効果的に表す写真画像を切り出し、その説明を文章として著し、それに名前をつけ、それと似たものを列挙して、図鑑として整理する。

ワークショップへの参加募集の文面を作るにあたっては、参加者に対して、面白い視点の画像を切り出すところのみが目的であるかのように伝わらないように留意した。絵本やイラスト付きの百科事典を作るのではなく、またPinterestといった画像共有サービスを使って出来ることではなく、図鑑というジャンルのものを作るということが目的であることが伝わるように、1枚ものの資料を作成した (fig.1)。

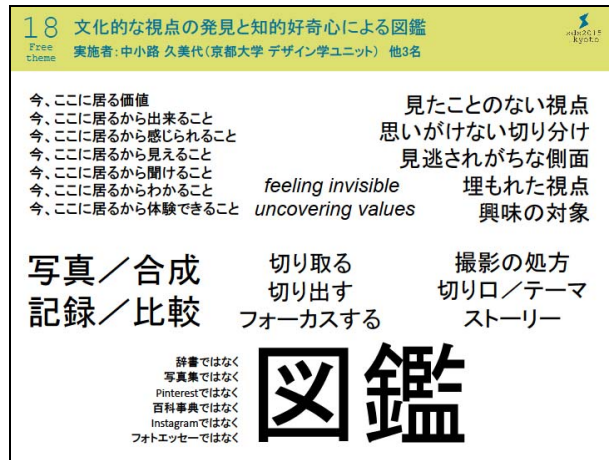


fig.1 参加者募集のスライド

4. 開催日前日のミーティング

ワークショップを提案してから実際の開催日までの2ヶ月間に、提案者は各自でそれぞれ「図鑑」について考えを進めた。面白い「図鑑」をみつけてそれをじっくり読んだり、図鑑とは似て非なるものを収集したり、そもそも図鑑とは何かを考えたりした。この間、数回のミーティングを設けた。

前日となる2015年9月15日の午後、テーマ実施者である4人で集まって、準備の最終的なミーティングを行った。これに備えて、提案者はそれぞれ下記を準備してきた。

- ・ 木村：図鑑のフレームとなるようなビジュアルなデザイン
- ・ 川嶋：具体的な図鑑の事例として収集したもの
- ・ 山本：図鑑というもの、このプロジェクトを進めていくための心構えや考え方、実施者側の役割分担を明確にしたもの
- ・ 中小路：図鑑の作成と記録のためのビデオカメラやレコーダー、メディアの取り揃え

この前日のミーティングでは、これまでに考えてきたことを踏まえた上で、想定する具体的なアクティビティとそれらの間の優先順位づけ、参加者に伝えるワークショップのゴール、参加者への期待、何をもって良しとするか（「出来上がり」と判断するか）の基準、目指す最低のライン、といったことを提案者4

名の間で共有した。ホワイトボードに書き記したのは下記のことがらである。
このミーティングの結果として、「仕分け」「ネーミング」という二つのアクティビティが、ワークショップの中でもっとも重要になるということで4名の間で合意が出来た。

この前日のミーティングによって、翌日から始まるワークショップがうまく進められるであろうことは、私の中ではかなりの確信に変わった。

参加者に対して必要だと考えたこと

0. 対象物に対して、自分でそれを区別しながら表現するための術を知っていること、分類できるような軸を観察できること

図鑑として成立するものとして、大切なことは二つ

1. 対象物の図や写真が（一部だけでも良いので）あること
2. 対象物に名称（分類名）があること

これら二つで、分類の鍵になるところの図や絵があること。

分類の仕方も含めて作っていくこと

対象の切り取り方も作っていくこと

ネーミングが鍵となること

分類に合わせて写真を撮影してきたり、写真に合わせて分類を考えたり

- 仕分けの進む形を図鑑という形で表現する
- 違うものがある、というだけでは仕分けしたことにはならない

仕分け

- 分類のための構造を見つける
- 仕分けのためのネーミング（「平たい顔族」みたいなやつが良い。それと共に、平たい顔の状況がよくわかる写真が必要）
- 比較の軸を見つける

三日間で目指すゴール

―― 対象となるものは、できれば4個欲しい

バリエーション

これはこれこれこういうものだ。。

A...

B...

C...

D...

それぞれどこかの特徴が違う

―― これらを世界から切り取っている視点や愛（たとえば「芽生えと種」）

--- これらの中でそれぞれを区別する特徴

--- それを説明する

- 全体の写真
- 種の写真
- 目の出方の図

進め方

1. 「対象となるものの範囲」を決める
「ナニナニ図鑑」の「ナニナニ」にあたる部分が主題
2. 写真を撮って来るとき、3人／1グループ???

「主題」を三つとか四つとかもって

野菜買うなら2個買えば、縦も横もとれる

1個の図鑑で15ページは多過ぎる

1個の図鑑で5ページ

複数、見た目が全く異なる図鑑があると面白い

2個か3個の図鑑、それぞれが4ページ以上あるようなものを目指す

中身に合わせて

- 物理的にも
- 見た目も

違うのがいい

5. 当初に想定していたプロセスとアクティビティ

図鑑のワークショップを提案した時点で、プロセスのデザインと、こういうアクティビティをする、というものを想定していた。

2.5日間でおこなうアクティビティとして全体のプロセスを考えた結果が下記である。

準備	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者はそれぞれ、自分で撮影した、 <ul style="list-style-type: none"> - 普段あまり見ることがない視点で切り取った画像 - 人が普通に生活していて見えているのとは桁違いに異なるフォーカスで撮影した画像 を5枚持参する
Session 1	<ul style="list-style-type: none"> ・持参した5枚のそれぞれについて、何をどんな時にどこで撮影したもので、そのどこが興味深い、面白いと思ってそれを選んだのか、を言葉で他のメンバーに説明する。

	<ul style="list-style-type: none"> ・他のメンバーは、それを理解出来るまでいろいろと質問する。 ・ディスカッションの過程で出てくる言葉やフレーズをホワイトボードに（中小路が）書き留める
Session 2	<ul style="list-style-type: none"> ・全員が持参した画像についてディスカッションした結果、ホワイトボードに出て来た言葉やフレーズを全体として見てみる ・注目するモノや、視点の切り取り方、視点の角度の定め方、フォーカスの仕方といったことについて、グループ全体で共有する ・グループで、共有した視点やフォーカス、切り取り方といったことを踏まえて、外に出て画像撮影をしていく際に気をつけるべきこと、処方を作る ・図鑑を作成するということを踏まえて、それが何でどのようなコンテキストにあるもので、いつどのような状態で撮影したかといったことを同時に記録するための手法を考える
Session 3	<ul style="list-style-type: none"> ・実際に外に出て撮影をしていく
Session 4	<ul style="list-style-type: none"> ・各自で、全員が撮影してきた画像をすべて見る ・その中から自分にとってのベスト5を選ぶ／ピックアップする
Session 5	<ul style="list-style-type: none"> ・メンバーひとりひとりが、ベスト5のそれぞれについて、なぜそれをピックアップしたかの理由を語る。他のメンバーは、それを理解出来るまでいろいろと質問する。 ・ディスカッションの過程で出てくる言葉やフレーズをホワイトボードにオーガナイザーが書き留める。
Session 6	<ul style="list-style-type: none"> ・全員で、書き留めた言葉やフレーズ全体を見ながら、図鑑としていくテーマや切り口を選ぶ
Session 7	<ul style="list-style-type: none"> ・全員で、選んだテーマ／切り口に関わる画像を、撮影してきたものの中から選ぶ。足りなければ再び撮影に出ていく
Session 8	<ul style="list-style-type: none"> ・選んだテーマ／切り口に沿って集めた画像を、図鑑として編集していくにあたっての、ストーリーや、ポイントを作る <ul style="list-style-type: none"> - ストーリー - 順序 - 流れ - ページ割り - フィーチャーする画像 - 大きさ - 説明文 ・ビジュアルなレイアウトや統一感等は、実施者の側で技術支援する
Session 9	<ul style="list-style-type: none"> ・出来上がったものを見て、タイトルを決める

以上を踏まえて、ワークショップのプロセスを小さなマイクロアクティビティが連なったものとして考え、これを時間の制約のスロットにあてはめたらこうなると考えたのが下記のスケジュールである。これを、参加者募集のための

想定するプロセスとして公開した。

Day1 AM	・参加者があらかじめ撮影してきた、普段あまり見ることがない視点やフォーカスで切り取った画像について他のメンバーに説明し、ディスカッションを通してアイディアを外在化する
Day1 PM1	・外在化された言葉やフレーズ全体を踏まえて、注目するモノや、視点の切り取り方、視点の角度の定め方、フォーカスの仕方といったことについて、グループ全体で共有し、撮影時の処方を作る
Day1 PM2	・外に出て処方に従って撮影を行う
Day2 AM	・各自が撮影してきた画像を全員で全部みる ・各自でベスト5をピックアップし、他のメンバーにその理由を語る ・ディスカッションで出てきた言葉やフレーズを外在化し、図鑑とするテーマや切り口の候補を選ぶ
Day2 PM1	・選択したテーマや切り口に沿う画像を撮影画像群から抽出する ・足りなければ外に撮影に出かける
Day2 PM2	・図鑑として編集していくにあたってのストーリー、順序、流れ、ページ割り、フィーチャー画像、表示サイズ、説明文を作る ・ビジュアルなレイアウトや統一感、実施者の側で技術支援する ・図鑑のタイトルを決める

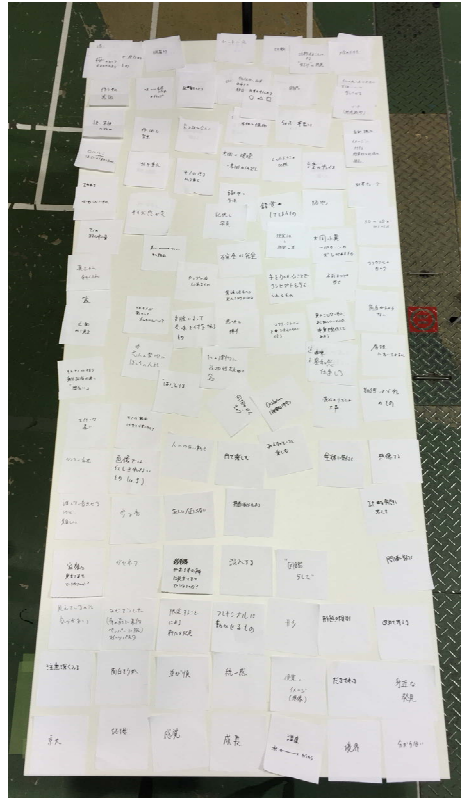
6. 実際のワークショップの進行

当日になって色々と具合が変わった。

- ・初日は雨が降っていて、天気予報も雨の予報だった。外に出て撮影大会に行くというのはあまり気が進まない感じだった。あまり綺麗な画像もとれないだろうと思った
- ・初日のオリエンテーション後、吉田キャンパスへの移動のバス待ちに妙に時間をとられて午前中が過ぎてしまった
- ・当日の朝に、主会場となった京都リサーチパークにあるデザインイノベーション拠点に立ち寄った際、部屋を示すドアの様子が図鑑の仕分けの練習課題としてとても良い題材となりそうだとテーマ実施者の4名で思い付き、その写真をとった（7.3「ネーミングと仕分け」参照）

このような事情を踏まえながら、ワークショップを下記のように進めた。

(1)	オーガナイザーと参加者の全員がそれぞれ、自分の名前と所属、なぜこのテーマを選んだのかを説明した
(2)	「図鑑」というものについて、オーガナイザーの川嶋先生から講義をした
(3)	各自が、「面白いと思ったもの」の画像とテキストを5組、説明と発表を行った(7.2「参加にあたってメンバーにお願いしたこと」参照)
(4)	「図鑑」をつくっていくときの心構えについて、オーガナイザーの山本先生から講義をした
(5)	図鑑が出来上がったときのビジュアルの構想について、オーガナイザーの木村先生から講義をした
(6)	各自の発表や講義を聞いて、図鑑として育てていきたいと思うような言葉やフレーズを、ひとり30個ずつ、A4用紙を8等分した紙片に書き出した
(7)	書き出した言葉やフレーズを机の上に並べてみて、全体を見てみた (pic.3)
(8)	KRP9号館の部屋についているドアのビジュアルパターンを使って、分類(仕分け)を作った(7.3「ネーミングと仕分け」参照)
(9)	並べた言葉やフレーズの中から、こんな図鑑が欲しい、この図鑑は自分で作れる、語れるというものに、7個印をつけた
(10)	印をつけたものを残し、それを見ながら、三つのグループに分かれた
(11)	それぞれのグループで分かれてディスカッションした。 -「裏」について、靴についての裏の図鑑とすることに決めた 様々な人の靴の裏の撮影およびスキャンをした -「やおよろずの神」について、モノを中心として宿っている神にフォーカスしていくこととした -「間合い」について、ヒトとヒト、ヒトとモノ、といったものの間合いのシルエットにフォーカスすることに決めた
(12)	その時点での状況をみんなで共有した
(13)	それぞれのグループでアクティビティを行った



pic.3 書き出したコンセプトを全部並べて概観してみた(類似のものを重ねた後)



pic.4 「裏」についてのグループによる仕分けの様子

	<ul style="list-style-type: none"> -「裏」について、集めた靴の裏の写真を並べてみた。模様、底の形、底の素材、底の凹凸、けずれ、といった側面から、靴の裏を分類していった (pic. 4) -「やおよろずの神」について、現代のモノに宿っている神を中心として、見守りの神、通信の神、といったそれぞれの神が宿っているモノを撮影した -「間合い」について、街の風景を連続撮影し、ビデオから様々な間合いで歩いている二人連れの異なるパターンを抽出した。
(14)	その時点での状況をみんなで共有した
(15)	<p>それぞれのグループでアクティビティを行った</p> <ul style="list-style-type: none"> -「裏」について、一個一個の資料についての説明文の作成を行った。分類項目についての説明文を書き、その状況を再現するようにレゴのフィギュアを配置して場面を作り撮影した。 -「やおよろずの神」について、撮影してきたモノの写真を並べ、やおよろずの神のタイプ毎に分類をおこなった。八百万の神についての歴史的調査も踏まえながら説明文を書いた (pic. 5) -「間合い」について、街の風景で見つけた二人連れの異なるパターンを分類し、街でとらえた間合いのシーンについての説明文を書いた (pic. 6)
(16)	それぞれのグループで作った、画像およびテキストを、ビジュアルなレイアウトのフレームに流し込み、図鑑が完成した



pic.5 「やおよろずの神」についてのグループによる仕分けの様子



pic.6 「間合い」についてのグループによる仕分けの様子

7. 考察

本ワークショップ全体を振り返って、考えたこと、工夫したこと、うまくいったなあと思ったことをいくつか取り上げる。

7.1 第三者に完成度の高さを伝える工夫

今回のワークショップを実施するにあたっては、当初から図鑑のビジュアルなレイアウトのデザインは専門家に任せることを想定していた。当然のことながら「図鑑」には様々な要素が含まれている。とりあげているトピックやテー

マ、紹介されている個々の物やことがらとそれぞれの写真やダイアグラムによるビジュアルな描写、それらの解説文と位置づけ、および分類と分類名、「はじめに」等に記載される位置づけや狙い、目次を含めた図鑑全体の構成、各ページと図鑑全体を貫くビジュアルなレイアウトやスタイル、などである。

実質2.5日間という期間を考えると、ワークショップ中に取り組むアクティビティとしては、これらの要素のうちのいくつかの部分にフォーカスすることが必要となる。プロジェクトのメンバーが主として大学院生となるであろうことを想定し、本プロジェクトでは、身近にあるものの新たな視点の発見によってとりあげるトピック（テーマ）、それらを構成する事物を最低三つとりあげそれらを分類、仕分けすること、図鑑らしい説明文の記述、それを表現するメディアとしての写真撮影による世界の切り取り、にフォーカスすることとした。実験を行ったり論文を書いたりという行為と重なる部分も多い知的創造活動の側面である。

同時に、これらのアクティビティの結果として出来上がる「図鑑」の要素から、第三者に完成度の高さを感じとってもらうための要件として、ビジュアルな装丁やレイアウトははずせない側面である。デザイン学の素養があれば、「これらが図鑑として装丁された時に」という状況を想像しながら、そのポテンシャルを踏まえて手に取ってもらうことは可能であるかもしれない。しかしながら、まだ出来ていないところ、と、そこは今回のフォーカスではない、ということの違いを、限られた時間で外部の人々に認識してもらうことは容易ではない。

参加者に、一部のアクティビティのみにフォーカスして高いレベルで注力してもらうことと、その結果として出来上がるものの完成度を外部の人により分かり易く伝えることとは、当然のことながら違う事柄である。今回の図鑑のワークショップで出来上がった3冊の図鑑は、結果として外部の人たちからいずれも高く評価して頂いた。その対象は、取り上げたトピックや、解説の文章、個々の事物の写真、目次の構成、はじめにの記述、といった部分にあったように思う。高い専門性の求められるビジュアルなレイアウト部分を専門家に任せることの狙いがうまく達成できたと感じた。

7.2 参加にあたってメンバーにお願いしたこと

図鑑のワークショップでは、前もってそれぞれの参加者に写真とテキストとを持って来てもらうことをお願いした。当日はワークショップの始めの段階で、ひとりひとりに準備して来たことを自分の言葉で他の参加者の前で説明しても

らった。その際、その説明に対してオーガナイザーが随時確認のための質問などをしながら言葉としてホワイトボードに書き留めた。

私は、ワークショップをオーガナイズする際にはしばしばこの方式をとる。各人に準備をしてきてもらってこれをそれぞれが皆の前で発表しそれをホワイトボードなど皆が後で参照できるようなメディアに記録しておくということは、とても重要だと思っている。下記のような効果があると考えている。

- ワークショップのテーマについて、前もって自分のこととして考えるという体験をしてくるきっかけとなる。また、メンバーがそれを考えたことのある状態でワークショップを開始できる
- それぞれが準備してきたことが、その後続くワークショップのプロセスを進めるための素材や材料、足がかりとなる
- 画像や言葉といった表現として外在化しておくことによって、当初自分が考えていたことを自分で自覚しておくことができる。グループとして作りあげていくものや事柄の中で、自分で考えてきたことのうちのどの部分がどの部分として育っていくかを追うことができる。参加による達成感や満足感が得られる
- ワークショップの題材や話題といった対象に対して、参加しているメンバーそれぞれが抱いている視点や興味の範囲、それを表現する言葉のチョイスといったものが他の人に伝わる。人となり伝わる
- オーガナイザーは、ワークショップに参加しているメンバーの興味やスキル、得意なところといったことをある程度把握することができる

さて、図鑑のワークショップで実際に参加者に準備としてお願いしたことは下記の通りである。またこの依頼と同時に、作業過程を記録するという点についての支障の有無についても確認した。

~~~~~

(8/27に、参加者に対して準備の連絡をした原文そのまま)

(1) 初日までに準備して来て頂きたいこと

自分で撮影した、普段あまり見ることがない視点で切り取った画像や、人が普通に生活していて見えているのとは桁違いに異なるフォーカスで撮影した画像、といった画像を、5枚、選んでください。

5枚のそれぞれについて、下記をご準備ください。

(a) あるひとつのモノや場所が、1個／組だけ映ったものであるようにしてください。

(他のモノや場所が含まれている場合は切り取るなど)

(b) 以下を記述してください。

(b-1) それが一般的に呼ばれている名前（名称）

(b-2) 撮影した場所

(b-3) 意図

(b-4) 視点

## (2) 当日持参するもの

本テーマでは、アクティビティとして屋外での撮影を含みます。カメラや携帯電話などデジタルな撮影機器は各自でご準備ください。撮影したデータをパソコンで収集、整理する作業があります。撮影したデータの受け渡しを出来るようなメディアやケーブルも準備して頂ければ助かります。画像をブラウズしたりテキストを書いたりする作業があります。各自でパソコンを持参頂くと作業がスムーズかと思います。

~~~~~

当日は、ワークショップの冒頭で、参加者が準備してきたものの発表をおこなった。図鑑の元になるような写真をとって来た人たちが2名いたが、あとの4名は指示した通り、お気に入りの写真などを持参してきた。それぞれの人がもってきたものを見せて発表して、それをオーガナイザが適宜質問などしながらホワイトボードに書き留めた。

member01:

- ・ カラーパス効果
- ・ 反射が面白い
- ・ 知っているのに違う風に見えるのが面白い
- ・ 平面に印刷していても顔って思っているのが面白い
- ・ 違和感、原始人が見たら巨大な広告のカオスはびっくりだろう。
- ・ イラストが置かれている場所によって、もともとカワイイものも怪しげに見える、意味が変わっているのが面白い

member02:

- ・ 図鑑は日常を網羅してないとな、と思って京大の校舎の窓をとってきた
- ・ 古いと縦に長い
- ・ 時代にトレンドがある？
- ・ 工学部の窓はコンクリートが単調な感じ
- ・ 文系の建物はカッコいい
- ・ ぼくは昔の窓の方が好きだ

member03:

- ・ さくらの花は、遠目で見ると桜の海だ。ひとつひとつは花卉があって面白い
- ・ つぼみの上ののっているカタツムリは、ゆるりとして人とは違うなーと
- ・ ムチャでかいファミマの看板は2mくらいあって、ヒトと映っているとサイズがよくわかる
- ・ 飲み終わったら出てくるコーヒーカップの底の「大吉」が良い。「当たり」よりさらに良い。コーヒーももらえるし
- ・ 名古屋の喫茶マウンテンの甘口いちごスーパーランチのメニュー

member04:

- ・ マンホールの写真
- ・ 植物の切り口は習ってるのがいまいちワクワクしないし
- ・ 真ん中のマーク（京都市、とか京大、とか、NTTとか）
- ・ まわりのパターンがある
- ・ メッセージ性があると思った
- ・ 「京都市」はかわいいと思った

member05:

- ・ 白鳥の写真をとったらハート型だった
- ・ 岐阜から京都に行くときに、長野あたりのサービスエリアの「まずいだんごや」の看板の矢印がうそばちだった
- ・ 倉敷のお寺の階段に置いてあった果物：どう考えても変なことは、何か意味があるに違いないと思いがちなのが面白い
- ・ 服を着たペッパー：ペッパーに服を着せるというところの発想が面白い
- ・ 「恋人の聖地」の看板の下に置いてあるキキララの、キャラの片方しかないのが面白い

member06:

- ・ パスタにサイリウムを投入してみた
- ・ 水族館で作ったストローを切って作る笛が面白い。「水族館のブー」。うまく吹くには技術が必要だった
- ・ 今日の七夕のライティング。好きに動かして「ころころ」して使えるのが面白い
- ・ 高瀬川あたりの京都っぽい小径で、シャッターチャンスを待っている人を写した。
- ・ チャオチャオの餃子+チョコ

それぞれ個性があって想定を超えて非常に面白かった。私はワークショップのオーガナイザーとして、この時点で既に、この図鑑のワークショップに期待がもてると思った。また、グループを組む際に、3人1組でなく2人1組で作業して大丈夫だな、と感じた（7.4「グループ構成とモチベーションと作り出されるものの質」の節参照）。

7.3 ネーミングと仕分け

ワークショップ前日のミーティングで、図鑑で要となるのは、仕分けとネーミングだろうということがオーガナイザー間で共有された。何らかの方法で、参加者にはネーミングの練習をしてもらおうのが良いだろうとは考えていた。

ワークショップ当日の朝、オーガナイザー4人で都立リサーチパーク9号館5階を歩いていたときに、ドアに示されている部屋毎のビジュアルパターンの前を通りかかり、これはネーミングの練習をする素材としてとても良い、と4人全員が同時に思いついた。

オフィスを区別するために設けてあるであろうこのビジュアルなパターンを、私はかねがね不思議に感じていた (pic.7)。模様はどれもウネウネと波のようになっていて、ビジュアルな記憶が極めて優れている人でない限り、「ぐによっとしたやつ」の部屋と覚えても、それぞれのドアに描いてあるぐによっとしたパターンをみてその部屋として認識出来るかどうか、自分ではまったく自信がなかった。実際、やってみても出来なかった。

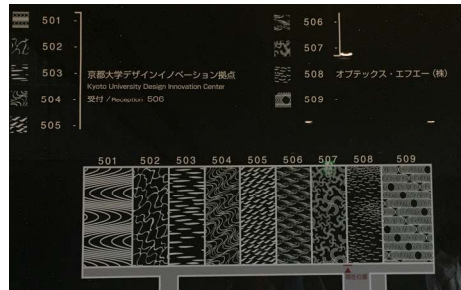
ワークショップで自己紹介をおこない、皆でコンセプトの候補となるような言葉を書き出したあと、この写真を用いてこれらの模様にも名称を与えるエクササイズを行った。

- ・ 着目する側面の抽出
- ・ 同一種として認識する基準
- ・ 異種として認識する基準
- ・ その種を他から区別するのに適切な用語の選択

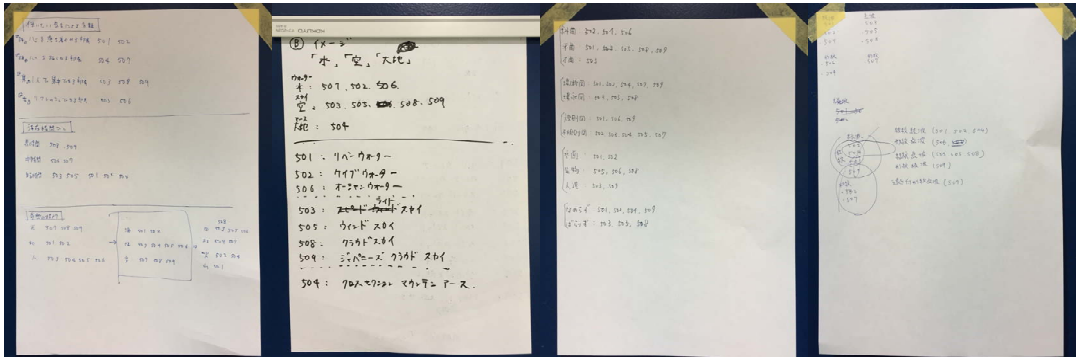
といったことに着目した。

下記に、参加者が作り出したものの一部を示す (pic.8)。結果を見て、なかなか面白い着目点とネーミングが生み出されたように感じた。

普段あまりしたことのないこのアクティビティによって、図鑑らしさの要となる仕分けとネーミングということの本質が、ワークショップの参加者の間で共有できたように思う。この後、実際に自分たちで着目したテーマ毎に集めた素材の分類とネーミングを実施したが、いずれも非常に高い品質のものとして作り出されたように思う。



pic.7 仕分けとネーミングの練習課題として使った「波のパターン」



pic.8 仕分けとネーミングの練習課題の結果（一部）

本ワークショップでレベルの高い図鑑を作り出すことができた重要な要因の一つとして、この、京都市サーチパーク9号館5階の廊下にある部屋毎のビジュアルパターンにあることは疑いがないだろう。

7.4 グループ構成とモチベーションと作り出されるものの質

当初から、図鑑作りのアクティビティは幾つかのグループに分かれて並行して行うように計画していた。グループ毎にそれぞれ1冊の図鑑を作り出すイメージであった。

私は、メンバーそれぞれのモチベーションと作り出されるものの質のバランスを考えると、このような物事を作り出していくワークショップのグルーピングを構成する人数は2名か3名が適切だと思っている。4名以上では、熱心にする人とそれを傍観する人とに分かれがちで、温度差が出るように思う。

グループに分かれて並行して作業を行う場合、お互いのグループで何をどこまでしたかの報告をし合う機会を、90分や2時間といったまとまった時間毎に設けることは重要だと思っている。他グループの作り出したものを見て触発されたり、良いところを真似て自分のグループに取り入れようとしたり、ライバル意識が芽生えてそれがモチベーションにつながったりする。

オーガナイザーとしては、出来るだけグループ毎に作り出したもののレベルに大きな差が出ないように注意を払うことも重要である。行き詰まっているようであれば助言してみたり、大きく抜けているところがあればそれについて尋ねてみたり、時にはメンバーとして参加して一緒に作業をしたりする。このようにすることで、他のグループを羨んだりいじけたりするような状況を出来るだけ作らないようにすることが大切だと思っている。

一つのグループを2名とするか3名とするかは、全体の人数によって制約を受けることはもちろんであるが、参加者のメンバーそれぞれのスキルや得意など

ころを見極めて決めることが多い。各人がそれぞれ自分で考えを持っているような場合は、2人1組での作業でうまくいく場合が多い。他のメンバーに自分の意見や好みを伝えられない人や、そもそも扱っているトピックに興味がない人が散見される場合には、3人1組の方が、それなりに進んでいく可能性が高いように思う。

本ワークショップの開始前には、6人の参加者を、3人で2グループとするか2人ずつの3グループとするかは、メンバーを見てから決めるのが良いと考えていた。結果として、前述の通り、2人ずつの3グループの構成とした。

7.5 不真面目なことを真面目にすることの価値と意味

この種のワークショップでは、時間切れが近づいてくると、こんなことを一生懸命して何になるのか、あほらしい、そんなものを真剣に作ってどうするのか、といった、「もう適当に済ませれば良いではないか」という気持ちが芽生えてくる。これは、多くの場合人間だれしにも共通の反応だと思う。私自身も大いにそうなりがちである。実際、図鑑のワークショップの終盤でも、要となる説明文を書くというたいそう「しんどい」場面では、「僕はこんなことをするために生まれてきたんじゃない」とつぶやいていた参加者もいた。

このような場面では、不真面目なことをどれだけ真面目に／真摯に出来るか、が課題となる。自分との闘いにもなる。手抜きをしたければいくらかでも手を抜いていいのだけれども、ここは最後まで真面目に取り組む、出来る限りディテールまで考えてちゃんと作る、ところが肝要である。そこのところを乗り越えれば、その完成度の高さで、質が格段に上がる。面白みが格段に上がる。真面目に取り組んだ、という体験自体が、その後、何かを作ったり考えたりする上での糧にもなる。

不真面目なことを不真面目にしたら、ただのおふざけで全く知的に面白くない。不真面目なことを真面目に取り組んだ後に出てくる面白さというのは、ワークショップ体験を作り出す上でのひとつのキーワードとなるのではないかなと思う。

逆に、真面目なことは、問題自体が真面目なので、少々考えが細部まで至ってなくても、仕方がなかったりしょうがなかったりするような気がしがちである。重くて深い課題は、取り組んだだけで良いことをした気になる。制約の多い、その課題に取り組むにあたってベストな状況（人と材料と環境と）で取り組める訳ではないようなワークショップの実施にあたっては、真面目な課題を取り上げただけの達成感で終わってしまうことも少なくない。

不真面目に取り組んでしまったという体験はクセになると私は思っている。子供の頃、ピアノの発表会があり、子供なりに毎日毎日同じ曲を練習した。あまりに飽きてきて（恐らく数週間のことだったのだろうと思うが）、ある日、その課題曲を、子供なりに思うところのジャズ風に、ぶっとばしてデタラメなキータッチでふざけて弾いてみたことがある。ところが、一旦そうやって弾いてしまった後、さて真面目にまた練習しようと思っても、どうしても指が適当に動いてしまい、普通に弾けなくなってしまったのである。きちんと弾けるように戻るまでにえらく時間がかかってしまい、とても辛い思いをした記憶がある。

それ以来、ふざけて不真面目にするとクセになる、と思っている。悪い、手抜きな、ふざけた、不真面目な態度の関わり方は、一旦体験してしまうとなかなかとれない、と思っている。そうしてそういう態度や心持ちは、（気づかないうちに）他の人にも容易に伝染する。

たかが三日間のワークショップと思って不真面目に取り組むと、それは後をひくと思っている。不真面目なことを真面目にすることの価値と効果は、まだまだ認められていないように思う^{iv}。

8. 知的好奇心による触発とタイムインテンシブなアイデアの創出と選択

本ワークショップが2015年度のサマーデザインスクールにおいて最優秀賞および独創賞を受賞したことから、京都大学第10回ICTイノベーションでのポスターとしてワークショップの内容を発表する機会を得た。オーガナイザーである山本恭裕先生と共に発表した「知的好奇心による触発とタイムインテンシブなアイデアの創出と選択」と題したポスターでは、

1. 図鑑をつくるワークショップにおいて実施されたプロセスとデザイン活動
2. モノやコトをつくるデザイン活動のプロセス
3. デザインのディレクション

という三つのレベルで、図鑑のワークショップの事前の準備とアクティビティを振り返り整理し、それが示唆する意味と価値を論じた。

下図にポスターに掲載した表を示す (fig.2)。

^{iv} 真面目なことには、その課題に取り組むことにベストなメンバーを自らとりそろえ、時間や環境、使える素材といった制約を出来るだけベストに近づけた上で、真面目に取り組まねばならない。当然のことながら、誰が参加者になるかわからないようなワークショップでは、これは非常に難しいことのように私は思う。

	図鑑をつくるワークショップにおいて実施されたプロセスとデザイン活動	モノやコトをつくるデザイン活動のプロセス	デザインのディレクション
事前準備	図鑑を作り上げる過程で行うことになるであろう作業の側面をバラバラに列挙した: ・参加者が準備してきた画像を一人ずつが紹介しながらアイデアやコンセプトの言葉を書き留める ・外在化された言葉やフレーズを共有する ・作り出すものが図鑑として成立するための条件を共有する ・図鑑に用いる素材を撮影する際の知力共有する ・図鑑に用いる素材を撮影していく ・素材をメンバーで選ぶ ・外在化された言葉やフレーズからテーマや切り口を選ぶ 選んだテーマや切り口に合う素材を選択する ・図鑑として編纂していくにあたってのストーリー、順序、流れ、ページ割り、フィーチャー画像、表示サイズ、説明文を作る ・図鑑のタイトルを決める 参加者や当日に使える環境や機材といった制約条件を理解してオーガナイズ間で共有した: Day1: 0.75日 / Day2: 1日 / Day3: 0.5日 メンバー名(プロフィールは不明) 作業環境: ホワイボード2面、作業机3個分、 使用できる機材: カメラ、プリンター、プロジェクター、ビデオカメラ、パソコン3台) ソフトウェア: Adobe Illustrator、テキストエディタ、PowerPoint、Keynote 提案を作るにあたっては、参加者に対して、面白い視点の画像を切り出すところのみが目的であるものように促わらないように要請した。 絵本やイラスト付きの百科事典を作るのではなく、またpinterestといった画像共有サービスをjして出来ることではなく、図鑑というジャンルのものを作るということが目的であることが伝わるように、1枚ものの資料(pdfファイル)を作成した。 議題が顕微鏡効果的に促されるようなタイトル(「文化的な視点の発見と知的好奇心による図鑑」)をつけた。 図鑑のビジュアルなレイアウトや統一感を実現者が技術支援するものとし、グラフィックデザイン自体はその目的ではないものとした。 参加者に対して必要だと考え、参加者に対して求め期待したこと: 対象物に対して、自分でそれを区別しながら表現するための術を知っていること、分類できるような軸を観察できること 図鑑として成立するものとして、大切なことは二つ: 1. 対象物の図や写真が(一部だけでも良いので)あること 2. 対象物に名称(分類名)があること これら二つで、分類の鍵になるかどうかの図や絵があること 図鑑を制作していく上で最も難しく考えたプロセス 完成したとするときに求まっているもののイメージ。終了した時に出来上がっているもののイメージ。→ 対象となるものは、できれば4個欲しい、バリエーション 各参加者に、自分が面白いと思うものの画像を数枚と、それぞれを説明するテキストを当日準備してもらうように依頼した。 オーガナイズ前から、図鑑を図鑑たらしめているものについてのプレゼンテーションを行って、三日間をかけて皆で作りに上げていくもののイメージをメンバー全員で共有した。 各メンバーが「面白いと思ったもの」の画像とテキストを5枚ほど、説明と画像を行った。オーガナイズが適宜質問をしながら説明に現れる言葉やフレーズをホワイボードに書き留めた 「図鑑」を一つついていたときの心構えについてオーガナイズから講義をした 図鑑が出来上がったときのビジュアルなレイアウトやフォントといったデザインの構想についてオーガナイズから講義をした 各自の発表や議論を聞いて、図鑑として育てていきたいと思うような言葉やフレーズを、ひとり30個ずつ、書き出した 書き出した言葉やフレーズを机の上に並べてみて、全体を見てみた KFP9号館の部屋にしているドアのビジュアルパターンを使って、各自で分類を作り、発表した 並べた言葉やフレーズの中から、こんな図鑑が欲しい、この図鑑は自分で作れる、語れるというものに、7個印をつけた 印をつけたものを預し、それらの中からどれを選ぶかで三つのグループに分かれた。それぞれのグループで何をテーマとする図鑑を作るかのディスカッションを行った その時点で状況を、各グループが発表し全員で共有した 着目したそれぞれのトピックに応じて、撮影、複写、検索を行い素材を作成した。作成した素材を並べてみて分類に着手した その時点で状況をみんなで共有した 各グループで、素材を列挙しそれらを分類した。分類したのに対して分類名をつけた。分類したそれぞれのものを区別する説明文を記述した それぞれのグループで作った、画像およびテキストを、ビジュアルなレイアウトのフレームに流し込み、図鑑が完成した 出来上がった3冊の図鑑を印刷し全員で共有した	作業として行うことになるであろうアクティビティの列挙	アクティビティの要素
	参加者や環境、ツールや機材といった制約条件となるものの把握	制約条件	
	参加を促し誤解を招かないネーミングとCFPの作成	適確な動機づけと状況づけ	
	制約条件のもとで最も効果的なアウトカムを得られるような作業の配分	優先順位	
	参加者に求める素養の同定	素養	
	コアとなるコンセプトについてのオーガナイズ間での共有	品質のレベル	
	鍵となるプロセスの同定	鍵となる創作プロセス	
	完成したと判断するときのイメージ	ゴールのイメージ	
	参加者各自に、当日までに考えてきてもらいたいことを伝える	事前の心構え	
	ゴールイメージの共有	意識共有	
個々人が準備してきたものに関わる思いを言葉やフレーズとして書き出す	外在化		
作業を進めていく上での心構えの共有	臨む姿勢		
自分たちが作業した結果によって、出来上がるかもしれないものの高い完成度のレベルでイメージの共有	完成度の高いレベルのイメージによる高揚感		
書き出された言葉やフレーズを踏まえて、それを自分がどのように捉えたかを書き出す。躊躇したり逡巡したりせずに思いつく限り気軽に出来るように、「30個」といった想定するよりかなり大きな数字を目標に書き出す	出来るだけ多くのアイデアの種の創出		
自分たちで書き出したアイデアの量と幅を全体として概観する	可能性と境界の認識		
鍵となるアクティビティの練習	思考のエクササイズ		
自分はこんなものが欲しい、これは自分で作れる、語れる、というトピックを選ぶ	主体性と誠実さとコミットメント		
自分で選んだトピックに関する少人数に分かれての作業	個々人の作業		
少人数作業と随時の全体共有	他グループとの比較による競争と共創		
トピックごとの素材の作成と具体的な構成	具体的な構成作業		
少人数作業と随時の全体共有	全体における自分たちのグループの位置付け		
レベルの高い完成度に向けたディテールの仕上げ	細部の作り込みによって得られる達成感		
ポイントではない周辺の側面を専門家のスキルに頼ったレベルの高い完成度	完成度のレベル		
個々のグループによる成果をメンバー全体による成果として捉える(自分たちで作ったものとして捉える)	全員による創作としての位置付け		

3日目

fig.2 poster

ここでデザインのディレクションとして列挙した項目は下記の通りである。
視点を変えると、ワークショップをデザインしたりデザインプロジェクトをディレクションしたりする際には、これらの項目を考えることが求められる、ということになるのだろう。チェックリストとして使っても良いのではないかなと思う。

1	制約条件
2	適確な動機づけと状況づけ
3	優先順位
4	素養
5	品質のレベル
6	鍵となる創作プロセス
7	ゴールのイメージ
8	事前の心構え
9	意識共有
10	外在化
11	臨む姿勢
12	完成度の高いレベルのイメージによる高揚感
13	出来るだけ多くのアイディアの種の創出
14	可能性と限界の認識
15	思考のエクササイズ
16	主体性と誠実さとコミットメント
17	個々人の作業
18	他グループとの比較による競争と共創
19	具体的な構成作業
20	全体における自分たちのグループの位置付け
21	細部の作り込みによって得られる達成感
22	完成度のレベル
23	全員による創作としての位置付け

「デザイン学」への問い

+ デザインのプロベナンス (design provenance)